```
010

start

-- the number of global = 1
global loadF
----------------------------------------------------------------------------------

on initMap

  if loadF then

    setL

  else setN

end
----------------------------------------------------------------------------------

initMovie

-- the number of global = 13
global area, dvlH, dvlS, dvlV, evtF1, evtF2, evtF3, evtList, evtR2, gObjList, goR1, itList1, tgtBgb
----------------------------------------------------------------------------------

--マップファイル初期化--
on setN

  ----------DNA 関連----------
  --init:yes=1/no=0, sMin, sMax, yMin, yMax, wlkSpd, runSpd, audoWlk:keep=1/clear=0--
  subN 1, 0.6, 0.9, 280.0, 480.0, 4.00, 7.00, 0

  ----------poSys 関連----------
  setSp2 1, 8, 320, 240, 18, 0 --歩行領域--
  setSp2 3, 8, 320, 240, 19, 0 --魔法陣マスク--
  setSp2 15, 0, 320, 240, 17, 1 --背景--
  setSp2 16, 0, 393, 117, 50, 1 --旗--
  setSp2 53, 36, 320, 240, 33, 1 --フェンス--
  setSp2 54, 36, 320, 240, 34, 1 --プレート--

  setLyr
  ----------mapOp 関連----------
  --移動／アイテム／イベント変数--
  --トロッコ（墓石イベント完了で N66 未取得の場合以外に発生）--
  if not (evtList["21"] and not itList1["503"][1] and not evtList["13"]) then
    evtF1 = 1

    setSp2 17, 0, 320, 240, 97, 1

  end if

  evtF2 = (evtList["12"] = 1) --とりさん（ムー救出）--
  evtR2 = rect(340, 280, 400, 290)
  evtF3 = 0 --悪魔--
  goR1 = rect(250, 282, 280, 288) --020--

  --悪魔用変数--
  dvlH = 0
  dvlV = 0
  dvlS = 0.05
  tgtBgb = 0

  --020 から来た場合はドアから登場（とりさんで来た場合は旗の下に登場）--
```

```
  if area <> 2 then doorEnter

  --501 オカルト小事典を所持していると常に悪魔が登場--
  if itList1["501"][1] then evtF2 = 3

  --音楽--
  bgm 1

end
----------------------------------------------------------------------------------

--レイヤーセット--
on setLyr

  add gObjList, new(script "posysObj", 35, 4.2, 26, 320, 240, 285) --ドア--

end
----------------------------------------------------------------------------------

--ロード専用処理--
on notN

  setSp2 26, 36, 320, 240, 35, 1 --ドア--

end
----------------------------------------------------------------------------------

--マップ移動とロード共通処理--
on cmnNL
end
----------------------------------------------------------------------------------

main

-- the number of global = 3
global evtF3, iwMode, mwMode
----------------------------------------------------------------------------------

on mapLp

  if mwMode then

    movWin

  else if not iwMode then

    if evtF3 > 5 then
      --悪魔攻撃中は DNA 停止--

      --カーソル制御--
      sprite(120).loc = the mouseLoc

    else DNA

    posys

    mapOp

  else itmWin

end
----------------------------------------------------------------------------------
```

```
mapOp

-- the number of global = 4
global evtF2, evtF3, goR1, sqF
----------------------------------------------------------------------------------

on mapOp

  if evtF3 > 0 then
    --悪魔登場中--

    devil
    ------------------------------------------------------------------------------

    --ドアが開かず逃げれない--
    if not sqF and inside(sprite(48).loc, goR1) then
      if not soundBusy(1) then
        --悪魔の声等が再生していない場合のみ「開かない」のセリフを再生--
        snd = "c00c0015"
      else snd = 0

      sqS (1, [[3, 0, 0, [3], 1, 0, 2, 6, snd], [1, 0, ["cH 315"], 1, 1]])

    end if
    ------------------------------------------------------------------------------

  else if not sqF then
    --sTaishi が稼動していない場合--

    --ドアが開く（020）--
    if inside(sprite(48).loc, goR1) then go020 --ドアが開く（020）--
    ------------------------------------------------------------------------------

    --トロッコ--
    truck
    ------------------------------------------------------------------------------

    --とりさん--
    if evtF2 then earBird

  end if
  ------------------------------------------------------------------------------

  --sTaishi 処理--
  sqE

end
----------------------------------------------------------------------------------

sub

-- the number of global = 22
global dvlCh, dvlCv, dvlH, dvlS, dvlShita, dvlV, evtF1, evtF2, evtF3, evtList, evtR2, fH, fV, itList1, \
lstWlk, mskStp, sqF, sRatio, stts, tgtBgb, wlk, yesNo
----------------------------------------------------------------------------------

--ドアから登場--
on doorEnter

  stts = 6

  --ブレンド--
  sprite(47).blend = 50
```

```
  sprite(48).blend = 50

  setUp1 "wk5"

  sqD (1, 26, 36, 261, 251, 39, 40, "0s0h0011", "0s0h0012", 6, 15, 16, ["260 265", "cH 315"], 1)
  sqS (2, [[0], [0], [0], [3, 20, 0, [5, 0, 5, 0], 0, 0, 2, 1, ["c00c0017", "c00c0018"][random(2)]]])
  sqS (3, [[0], [10, [0:["bld +5"]]]])

end
----------------------------------------------------------------------------------

--020--
on go020

  --ドア蝶番側接触回避--
  dstH = ["260 260", "270 260"][(fH > 260) + 1]

  sqD (1, 26, 36, 261, 251, 39, 40, "0s0h0011", "0s0h0012", 6, 15, 16, [dstH], [21, 330, 40, 330, 45, 1, "020"])
  sqS (3, [[0], [10, [6:["bld -5"]]], [10, [0:["bld 0"]]]])

end
----------------------------------------------------------------------------------

--とりさん--
on earBird

  case evtF2 of

    1: --yesNo ダイアログ表示--
      if inside(sprite(48).loc, evtR2) and wlk - lstWlk > 10 then
        evtF2 = 2
        lstWlk = wlk

        sqS (1, [[3, 0, 0, [-5, 3, 0, 5], 0, 0, 2, 0, "c00c0002"], [6]])

      end if

    2: --yesNo 判定--
      if yesNo = 1 then
        --yes--
        yesNo = 0

        if not evtList["21"] then
          --墓石イベント未完了 040 area 2 へ移動--
          sqS (1, [[3, 0, 0, [3], 0, 0, 2, 6, 0], [3, 0, 0, [-3, 5, 0], 0, 2, 2, 6, "c00c0003"], [10, [0: ["playMovie 22, 1"]]],
[21, 42, 410, 150, 410, 2, "040"]])

        else if itList1["503"][1] and not evtList["13"] then
          --墓石イベント完了／N66 所持でデロシャッター未開放） 150 へ移動--
          sqS (1, [[3, 0, 0, [3], 0, 0, 2, 6, 0], [3, 0, 0, [-3, 5, 0], 0, 2, 2, 6, "c00c0003"], [10, [0: ["playMovie 22, 1"]]],
[21, 166, 280, 166, 300, 0, "150"]])

        else if not itList1["503"][1] and evtList["13"] then
          --墓石イベント完了／N66 なしでデロシャッター開放済 悪魔を呼ぶ--
          evtF2 = 3

          sqS (1, [[3, 0, 0, [5, 0], 1, 0, 2, 6, "c00c0016"], [3, 0, 0, [1, 0, -3], 1, 0, 2, 6, 0], [3, 0, 0, [5, 0], 1, 2, 2, 1,
"c00c0001"]])

        else if not itList1["503"][1] and not evtList["13"] then
          --墓石イベント完了／N66 なしでデロシャッター未開放  来ない--
          evtF2 = 0
```

```
        sqS (1, [[3, 0, 0, [3], 0, 0, 2, 6, 0], [3, 0, 0, [-3, 5, 0], 0, 2, 2, 6, "c00c0003"], [0, 0, 100, 6], [3, 0, 0, [-5,
3], 1, 0, 2, 1, "ccom0050"], [1, 0, ["cH 330"], 1, 1]])

      end if

    else
      --no--
      evtF2 = 1

      --ちょっとがっかりして戻る--
      sqS (1, [[3, 0, 0, [1], 1, 0, 2, 6, 0], [1, 0, ["cH 330"], 1, 1]])

    end if

  3: --悪魔登場--
    evtF2 = 0
    evtF3 = 1

    abtF 1

    --悪魔翼（サイズ０）--
    setSp2 18, 36, 0, 0, 69, 0
    sprite(18).width = 0
    sprite(18).height = 0
    --悪魔本体（サイズ０）--
    setSp2 69, 36, 0, 0, 71, 0
    sprite(69).width = 0
    sprite(69).height = 0

 end case

end
--------------------------------------------------------------------------------

--トロッコ--
on truck

 case evtF1 of

  1: --yesNo ダイアログ表示--
    if fH < 210 and wlk - lstWlk > 10 then
      evtF1 = 2
      lstWlk = wlk

      sqS (1, [[3, 0, 0, [-5, 5], 0, 0, 2, 0, "c00c0019"], [6]])

    end if

  2: --yesNo 判定--
    if yesNo = 1 then
      --yes--
      yesNo = 0

      repeat with i = 1 to 120
        puppetSprite i , 0
      end repeat

      gMap "050"

    else
      --no--
      evtF1 = 1
```

```
      --ちょっとがっかりして戻る--
      sqS (1, [[3, 0, 0, [1], 1, 0, 2, 6, 0], [1, 0, ["260 330"], 1, 1]])

    end if

  end case

end
----------------------------------------------------------------------------------

--悪魔（翼と本体のオフセット H: -20, V: -16）--
on devil

  tgtBgb = tgtBgb + 1

  --登場後 20 秒で退却準備 ※攻撃中は退却させない--
  if evtF3 < 3 and tgtBgb = 400 then evtF3 = 4

  case evtF3 of

    1: dvl1 --登場--

    2: dvl2 --攻撃待機--

    3: dvl3 --攻撃--

    4: dvl4 --退却準備--

    5: dvl5 --退却--

    6: dvl6 --クッキーを連れ去る--

    6.5: dvl6half --クッキーいやがる--

    7: dvl7 --クッキーをもて遊ぶ--

    8: dvl8 --クッキーを谷底に落とす--

  end case

end
----------------------------------------------------------------------------------

--悪魔 登場--
on dvl1

  if dvlS < 1 then

    if tgtBgb = 1 then
      --最初の 1 コマ目で悪魔の表示と笑い声--
      sprite(18).visible = 1
      sprite(69).visible = 1

      puppetSound 1, "e0872011"

      bgm 2 --悪魔のテーマ--

    end if

    --悪魔のスケーリング--
    dvlS = dvlS + 0.0004 * tgtBgb * tgtBgb
    sprite(18).width = (member(69, 2).width * dvlS)
    sprite(18).height = (member(69, 2).height * dvlS)
```

```
    sprite(69).width = (member(71, 2).width * dvlS)
    sprite(69).height = (member(71, 2).height * dvlS)

    --悪魔の位置を設定--
    dvlH = dvlH + 6
    dvlV = dvlV + 6

    sprite(18).loc = point((dvlH - 20 * dvlS + 1), (dvlV - 16 * dvlS))
    sprite(69).loc = point(dvlH, dvlV)

  else
    --悪魔の登場とスケーリング終了--
    evtF3 = 2
    tgtBgb = 0

    sprite(18).stretch = 0
    sprite(69).stretch = 0

    abtSt --他の sTaishi を強制終了--

    --悪魔を見てゲー！ --
    sqS (1, [[3, 10, 0, [-7, 5], 1, 0, 2, 1, "ccom0006"]])

  end if

end
----------------------------------------------------------------------------------

--悪魔 攻撃待機--
on dvl2

  --クッキーの周りを浮遊する場合（クッキーとのオフセット H:-10）--
  dvlCh = fH - dvlH - 10

  if dvlCh > 0 then
    --右に浮遊--
    if dvlCh >= 3 then
      dvlH = dvlH + 3
    else dvlH = dvlH + dvlCh
  else if dvlCh < 0 then
    --左に浮遊--
    if dvlCh <= -3 then
      dvlH = dvlH - 3
    else dvlH = dvlH + dvlCh
  end if

  --悪魔の浮遊（114 は悪魔登場後の固定 V 位置）--
  dvlV = (114 - integer(9 * sin(0.13 * tgtBgb)))
  sprite(18).loc = point((dvlH - 20 + 1), (dvlV - 16))
  sprite(69).loc = point(dvlH + 1, dvlV)

  --クッキーを攻撃するかの判定（乱数は攻撃頻度）--
  if not sqF and tgtBgb > 100 and dvlV = 105 and random(8) = 1 then

    if not sprite 48 intersects 3 then
      --魔法陣の外にいる場合は攻撃開始--
      evtF3 = 3
      stts = 8

      setCusr 4

      --魔法陣の中にいる場合--
    else if tgtBgb < 500 and not soundBusy(1) then puppetSound 1, "e0872021"
```

```
  end if

end
----------------------------------------------------------------------------------

--悪魔 攻撃--
on dvl3

  --悪魔とクッキーとの距離数（左右方向付）（オフセット H:-10 V:-80）--
  dvlCh = fH - dvlH - 10
  dvlCv = fV - dvlV - 80

  if dvlCh > 0 then
    --右に追いかける--
    if dvlCh >= 14 then
      dvlH = dvlH + 14
    else dvlH = dvlH + dvlCh
  else
    --左に追いかける--
    if dvlCh <= -14 then
      dvlH = dvlH - 14
    else dvlH = dvlH + dvlCh
  end if

  --下に追いかける--
  if dvlCv > 0 then
    if dvlCv >= 14 then
      dvlV = dvlV + 14
    else dvlV = dvlV + dvlCv
  end if

  sprite(18).loc = point((dvlH - 20 + 1), (dvlV - 16))
  sprite(69).loc = point(dvlH, dvlV)

  --クッキーを捕獲した場合（距離 9pixel 以内で捕獲確定）--
  if abs(dvlCh) < 9 and abs(dvlCv) < 9 then
    evtF3 = 6
    tgtBgb = 0

    sprite(18).member = member(70, 2) --翼を激しく動かす--
    sprite(69).member = member(72, 2) --腕を動かす--
    --目標値 loc(550, 100)悪魔の縦横起動比率 y = ax の a を dvlShita に記録--
    dvlShita = (dvlV - 100.0) / (550 - dvlH)
  end if

end
----------------------------------------------------------------------------------

--悪魔 退却準備--
on dvl4

  evtF3 = 5
  dvlShita = (dvlV + 150.0) / (900 - dvlH) --退却準備--

  puppetSound 1, "e0872011" --退却開始時に笑い声--

end
----------------------------------------------------------------------------------

--悪魔 退却--
on dvl5
```

```
  --悪魔を loc(900,-150)に向けて H,V 均等に移動--
  dvlH = dvlH + 6
  dvlV = dvlV - 6 * dvlShita
  sprite(18).loc = point((dvlH - 20 + 1), (dvlV - 16))
  sprite(69).loc = point(dvlH, dvlV)

  --悪魔の退却判定--
  if not soundBusy(1) and sprite(69).bottom < 0 then
    evtF3 = 0

    abtF 0

    bgm 1 --アンビに戻す--

  end if

end
-------------------------------------------------------------------------------

--悪魔 クッキーを連れ去る--
on dvl6

  --悪魔がつかむアニメ--
  if tgtBgb >= 5 then
    --悪魔がクッキーを持ち上げたら、クッキーのメンバーを替え--
    if tgtBgb = 5 then
      sprite(46).visible = 0 --影を非表示--
      sprite(47).height = (member(74, 2).height * sRatio)
      sprite(47).width = (member(74, 2).width * sRatio)
      sprite(47).member = member(74, 2)
      --クッキーのロケーション変数を fH, V から dvlCh, V へ変換--
      dvlCh = fH
      dvlCv = fV

      if not soundBusy(1) then puppetSound 1, "ccom0049" --悲鳴を上げる--

    end if

    --悪魔とクッキーを loc(500, 80)に向けて H, V 均等に移動--
    dvlH = dvlH + 6
    dvlV = dvlV - 6 * dvlShita
    dvlCh = dvlCh + 6
    dvlCv = dvlCv - 6 * dvlShita

    sprite(18).loc = point((dvlH - 20 + 1), (dvlV - 16))
    sprite(69).loc = point(dvlH, dvlV)
    sprite(47).loc = point(dvlCh, dvlCv)

  end if

  --悪魔とクッキーが locH550 に到達したらクッキーが文句を言う--
  if dvlH >= 550 then
    evtF3 = 6.5
    tgtBgb = 0

    sprite(47).height = (member(83, 2).height * sRatio)
    sprite(47).width = (member(83, 2).width * sRatio)
    sprite(47).member = member(83, 2)
    sprite(47).loc = sprite(47).loc + point(2 * sRatio, -37 * sRatio)
    puppetSound 1, "c0872032" --やだやだ！ --

  end if
```

```
end
-----------------------------------------------------------------------------------

--クッキー捨て台詞--
on dvl6half

  --悪魔とクッキーの浮遊--
  sprite(69).locV = dvlV - integer(9 * sin(0.13 * tgtBgb))
  sprite(18).locV = sprite(69).locV - 16
  sprite(47).locV = dvlCv - integer(9 * sin(0.13 * tgtBgb)) - 37 * sRatio

  if not soundBusy(1) then
    evtF3 = 7
    tgtBgb = 0

    puppetSound 1, "c0872033" --魂は売らないよ--

  end if

end
-----------------------------------------------------------------------------------

--悪魔 クッキーをもて遊ぶ--
on dvl7

  --悪魔とクッキーの浮遊--
  sprite(69).locV = dvlV - integer(9 * sin(0.13 * tgtBgb))
  sprite(18).locV = sprite(69).locV - 16
  sprite(47).locV = dvlCv - integer(9 * sin(0.13 * tgtBgb)) - 37 * sRatio

  --クッキーが喋り終わったら処理を切替--
  if not soundBusy(1) then
    evtF3 = 8
    tgtBgb = 0

    sprite(69).member = member(73, 2) --クッキーを放す--
  end if

end
-----------------------------------------------------------------------------------

--悪魔 クッキーを谷底に落とす～ゲームオーバー（またはレスキュー処理）--
on dvl8

  --悪魔の浮遊--
  sprite(69).locV = dvlV - integer(9 * sin(0.13 * tgtBgb))
  sprite(18).locV = sprite(69).locV  - 16

  if tgtBgb >= 1 then
    --クッキー落下--
    sprite(47).locV = sprite(47).locV + 10

    if tgtBgb = 1 then
      sprite(47).height = (member(92, 2).height * sRatio)
      sprite(47).width = (member(92, 2).width * sRatio)
      sprite(47).member = member(92, 2)
      sprite(47).locH = sprite(47).locH - 1 * sRatio
      puppetSound 1, "cs0h0008" --悲鳴を上げる--

    end if

    --悪魔が手を放すアニメの終了待ちとクッキーの浮遊--
  else sprite(47).locV = (dvlCv - integer(9 * sin(0.13 * tgtBgb))) - 37 * sRatio
```

```
  --落下後の処理--
  if not soundBusy(1) and sprite(47).top > 480 then
    evtF3 = 0

    bgm 0

    sqS (1, [[22]])

  end if

end
----------------------------------------------------------------------------------

020

start

-- the number of global = 1
global loadF
----------------------------------------------------------------------------------

on initMap

  if loadF then

    setL

  else setN

end
----------------------------------------------------------------------------------

initMovie

-- the number of global = 15
global area, evtF1, evtF2, evtF4, evtF6, evtF8, evtList, evtR1, evtR2, evtR4, gObjList, goR1, goR2, \
goR3, itList1
----------------------------------------------------------------------------------

--マップ移動時初期化--
on setN

  ----------DNA 関連----------
  --init:yes=1/no=0, sMin, sMax, yMin, yMax, wlkSpd, runSpd, audoWlk:keep=1/clear=0--
  --010 から来た場合は autoWlk 初期化--
  if area then

    subN 1, 0.2, 0.6, 60.0, 480.0, 5.00, 8.00, 0

  else subN 1, 0.2, 0.6, 60.0, 480.0, 5.00, 8.00, 1

  ----------poSys 関連----------
  setSp2 1, 8, 320, 240, 18, 0 --歩行領域--
  setSp2 2, 8, 320, 240, 22, 0 --マスク--
  setSp2 9, 8, 320, 240, 20, 0 --マスク--
  setSp2 10, 8, 320, 240, 21, 0 --マスク--
  setSp2 15, 0, 320, 240, 17, 1 --背景--
  setSp2 16, 0, 350, 317, 58, 1 --川--
  setSp2 69, 36, 320, 240, 77, 1 --たる--
  setSp2 70, 36, 320, 240, 80, 1 --線路--
  setSp2 71, 0, 121, 98, 102, 1 --煙--
  setSp2 72, 36, 320, 240, 78, 1 --フェンス--
```

```
setSp2 73, 36, 320, 240, 79, 1 --フェンス--
setSp2 74, 36, 320, 240, 71, 1 --ルーフ--
setSp2 78, 36, 320, 240, 75, 1 --線路--

setLyr

----------mapOp 関連----------
--移動／アイテム／イベント変数--
goR1 = rect(312, 57, 345, 65) --010 fade--
goR2 = rect(610, 50, 640, 80) --040 fade--
goR3 = rect(506, 405, 536, 425) --171 fade--

--サウナ--
evtF1 = 1
evtR1 = rect(110, 294, 158, 320)

--トロッコ--
evtF2 = random(0, 1) --トロッコ登場の確率を 1/2 に設定--
evtR2 = rect(370, 245, 400, 285)

--溺れる--
--evtF3--

--小人--
if evtList["21"] then
  --テロ成仏後--
  if not evtList["14"] then
    --小人イベント初回--
    evtF4 = 1
    --小人イベント二回目以降--
  else if evtList["14"] <> 1 then evtF4 = evtList["14"]
end if

--お菓子の家通行可能（ムー救出かつ小人イベント終了後）--
evtF6 = (evtList["14"] = 1 and evtList["12"] = 1)
--ボンボ山へ誘導するインフォ--
evtF8 = (evtList["14"] = 1 and evtList["12"] = 0)

--evtF5 小人タイムアウト用--
--evtF7 間違えたものの種類による小人の反応分岐--

--010 からきた場合--
if area = 1 then
  area = 0

  --ブレンド前処理--
  sprite(47).blend = 0
  sprite(48).blend = 0

  sqD (1, 26, 0, 330, 28, 37, 38, "0s0h0013", "0s0h0014", 12, 21, 22, ["330 70"], 1)
  sqS (2, [[0], [10, [0:["bld +10"]]], [3, 22, 0, [2], 0, 0, 1, 1, 0]])

end if

if area = 060 then

  setSp2 77, 36, 320, 240, 85, 1 --菓子の家にカバーをかける--

  sqD (1, 40, 0, 519, 383, 51, 52, "0s0h0094", "0s0h0095", 12, 21, 22, ["490 440"], 0)
  sqS (2, [[0], [0], [0], [10, [0:["puppetSprite 77, 0"]]], [0, 0, 0, 1]]) --菓子の家にカバーをなくし、歩行モードにする--

end if
```

```
  --音楽--
  bgm 1

end
---------------------------------------------------------------------------------

--レイヤーセット--
on setLyr

  add gObjList, new(script "posysObj", 33, 4, 26, 0, 0, 50) --奥の扉--
  add gObjList, new(script "posysObj", 64, 4, 27, 0, 0, 110) --岩 2--
  add gObjList, new(script "posysObj", 60, 4, 29, 0, 0, 123) --たる--
  add gObjList, new(script "posysObj", 61, 4, 30, 0, 0, 132) --どくろのプレート--
  add gObjList, new(script "posysObj", 62, 4, 31, 0, 0, 154) --岩 1--
  add gObjList, new(script "posysObj", 63, 4, 32, 0, 0, 180) --樹木 1--
  add gObjList, new(script "posysObj", 67, 4, 33, 0, 0, 250) --橋の丸太--
  add gObjList, new(script "posysObj", 68, 4, 34, 0, 0, 280) --橋の丸太--
  add gObjList, new(script "posysObj", 69, 4, 35, 0, 0, 273) --橋の丸太--
  add gObjList, new(script "posysObj", 66, 4, 36, 0, 0, 290) --たる--
  add gObjList, new(script "posysObj", 65, 4, 37, 0, 0, 300) --サウナの塔--
  add gObjList, new(script "posysObj", 39, 4, 38, 0, 0, 300) --サウナの扉--
  add gObjList, new(script "posysObj", 70, 4, 39, 0, 0, 305) --橋の丸太--
  add gObjList, new(script "posysObj", 45, 4, 40, 0, 0, 400) --お菓子の家の扉--
  add gObjList, new(script "posysObj", 72, 4, 43, 0, 0, 425) --イチゴのケーキ--
  add gObjList, new(script "posysObj", 76, 4, 44, 0, 0, 459) --ブラウンケーキ--

end
---------------------------------------------------------------------------------

--ロード時専用処理--
on notN

  --扉のロード対策他--
  setSp2 26, 36, 320, 240, 33, 1
  setSp2 38, 36, 320, 240, 39, 1
  if evtF4 = 0 or evtF4 = 1 or evtF4 = 2 or evtF4 = 11 then
    puppetSprite 41, 0 --小人削除--
    setSp2 40, 36, 320, 240, 45, 1
  else setSp2 40, 36, 320, 240, 50, 1

end
---------------------------------------------------------------------------------

--マップ移動時とロード時共通処理--
on cmnNL
end
---------------------------------------------------------------------------------

main

-- the number of global = 2
global iwMode, mwMode
---------------------------------------------------------------------------------

on mapLp

  if mwMode then

    movWin

  else if not iwMode then
```

```
    DNA

    poSys

    mapOp

  else itmWin

end
-----------------------------------------------------------------------------------

mapOp

-- the number of global = 11
global evtF1, evtF2, evtF3, evtF4, evtF6, evtF8, evtR1, goR1, goR2, goR3, sqF, evtList
-----------------------------------------------------------------------------------

on mapOp

  --トロッコ処理--
  if evtF2 then truck
  -----------------------------------------------------------------------------------

  --溺れ検知--
  if not evtF3 then
    if sprite 48 intersects 9 then
      evtF3 = 1

      setSp2 81, 36, 320, 240, 59, 1 --橋--

    else if sprite 48 intersects 10 then evtF3 = 1
  end if

  --溺れる処理--
  if evtF3 then drown
  -----------------------------------------------------------------------------------

  --sTaishi が稼動していない場合--
  if not sqF then

    if inside(sprite(48).loc, rect(450, 308, 470, 340)) then
      --敷地から一度出て再び入ると小人を再登場とする--
      if evtList["14"] = 4 then
        evtF4 = 4
      else if evtList["14"] = 8 then evtF4 = 8

      --お菓子の家の敷地に入る--
      sqS (1, [[1, 0, ["445 330", "450 380"], 0, 1]])

    else if inside(sprite(48).loc, rect(420, 355, 460, 360)) then
      --お菓子の家の敷地から出る--
      sqS (1, [[1, 0, ["445 330", "475 295"], 0, 1]])

    end if
    -----------------------------------------------------------------------------------

    --サウナ処理--
    if evtF1 then suomi
    -----------------------------------------------------------------------------------

    --小人--
    if evtF4 <> 0 then dwarf
    -----------------------------------------------------------------------------------
```

```
    --010 fade--
    if inside(sprite(48).loc, goR1) then

      sqD (1, 26, 0, 330, 28, 37, 38, "0s0h0013", "0s0h0014", 12, 21, 22, ["330 44"], [21, 260, 260, 260, 260, 1,
"010"])
      sqS (2, [[0], [10, [10:["bld -5"]]]])
      ------------------------------------------------------------------------------

    else if inside(sprite(48).loc, goR2) then

      if evtF8 then
        --ボンボ山へ誘導するインフォ--
        evtF8 = 0

        sqS (1, [[3, 0, 0, [-8, 7, 0, 5, 0, 3, 5, 3, 5], 0, 0, 2, 6, "c00c0061"], [1, 0, ["585 87"], 1, 6], [3, 0, 0, [-5, 6], 0,
0, 2, 1, "ccom0009"]])

        --040 fade--
      else sqS (1, [[1, 0, ["660 65"], 1, 1], [21, 0, 200, 80, 200, 3, "040"]])
      ------------------------------------------------------------------------------

      --060 fade--
    else if evtF6 and inside(sprite(48).loc, goR3) then

      sqD (1, 40, 0, 519, 383, 51, 52, "0s0h0094", "0s0h0095", 12, 21, 22, ["560 400"], [21, 302, 180, 302, 200,
020, "060", [10, [0:["bld #b0", "bld 10"]]]])
      sqS (2, [[0], [10, [0:["setSp2 77, 36, 320, 240, 85, 1"]]]]) --菓子の家にカバーをかける--
    end if

  end if
  ------------------------------------------------------------------------------

  --sTaishi 処理--
  sqE

end
------------------------------------------------------------------------------
sub

-- the number of global = 23
global bgb, cH, cV, evtC4, evtF1, evtF2, evtF3, evtF4, evtF5, evtF6, evtF7, evtF8, evtList, evtR1, \
evtR2, evtR4, gPrm, itList1, mskStp, slpMode, sRatio, tgtBgb, useItm
------------------------------------------------------------------------------

--tgtBgb をセットするハンドラ--
on setTB a

  tgtBgb = bgb + a * 20

end
------------------------------------------------------------------------------

--小人イベント--
on dwarf

  --共通リスト--
  n0 = [0]
  n1 = [10, [0:["setTB 30"]]]

  case evtF4 of

    1: --クッキー川のほとりを探す--
```

```
    --slpMode を考慮に入れる--
    if sprite 48 intersects 2 and not slpMode then
      evtC4 = evtC4 + 1
    else evtC4 = 0

    --川のほとりマスクに２秒いた場合--
    if evtC4 = 40 then
      evtF4 = 2

      --そんなところさがしても無駄じゃ！ --
      sqS (1, [[25, [0:"e0432011"], 1], [3, 5, 0, [-3, "10", -7, "10", -5, "10"], 0, 0, 2, 6, "e0432012"], [3, 0, 0, [5],
0, 0, 2, 6, "c0432012"], [25, [0:"e0432013"], 1], \
                [3, 0, 0, [-8, "10", -1, "10", -6, "10"], 0, 0, 2, 1, "c0432013"]])
      --自動歩行に行かないようにクッキーをすぐに停止させる--
      sqS (2, [[3, 5, 0, [2], 2, 0, 1, 6, 0]])

    end if

  2: --小人初登場--
    evtR4 = rect(465, 400, 485, 420)

    if inside(sprite(48).loc, evtR4) then
      evtF4 = 3
      gPrm["043"][3] = 1 --特殊アイテム使用モードオン--
      evtList["14"] = 4

      --クッキー--
      c1 = [1, 0, ["483, 448"], 1, 6]
      c2 = [3, 0, 0, [-2], 0, 0, 2, 6, 0]
      c3 = [3, 63, 0, [6, 3, 6, 1, 6], 0, 0, 2, 6, "c0432021"]
      c4 = [3, 0, 0, [5, 0, 6, 2, 5, 0, 6], 0, 0, 2, 6, "c0432022"]
      c5 = [3, 0, 0, [3], 0, 0, 2, 6, "ccom0009"]
      c6 = [3, 0, 0, [2], 0, 0, 2, 1, 0]

      --小人--
      e1 = [10, [0:["setSp2 41, 0, 514, 412, 489, 1"], 63:["setSp2 41, 0, 515, 412, 473, 1"]]]
      e2 = [23, 41, ["0 0 - - 0431 0430 e0432021"]]
      e3 = [23, 41, ["0 0 - - 0432 0430 e0432022"]]
      e4 = [23, 41, ["0 0 - - 0433 0430 e0432023"]]

      --扉--
      d1 = [10, [0:["setSp2 40, 0, 519, 383, 51, 1", "puppetSound 1, " & quote & "0s0h0094" & quote], 11:[""]]]

      prmChng [0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]

      sqS (1, [c1, c2, n0, c3, n0, c4, n0, c5, n0, n1, c6])
      sqS (2, [n0, n0, n0, e1, e2, n0, e3, n0, e4])
      sqS (3, [n0, n0, d1, n0, n0, n0, n0, n0, n0])

      sprite(1).member = member(19, 2) --歩行領域変更--

    end if

  3: --アイテム待ちうけ(初回)--

    if cV < 375 then evtF4 = #TO2

    --タイムアウトチェック--
    if bgb >= tgtBgb then
      if not evtF5 then
        evtF4 = #TO1
      else evtF4 = #TO2
```

```
    end if

  #TO1: --タイムアウト 1--
    if gPrm["043"][3] = 1 then
      evtF4 = 3
    else evtF4 = 9
    evtF5 = 1

    sqS (1, [[0, 0, 0, 6], [23, 41, ["0 0 - - 0436 0430 e0432051"]], [10, [0:["setTB 30"]]], [3, 0, 0, [2], 0, 0, 2, 1,
0]])

  #TO2: --タイムアウト 2--
    --話にならんなー出直して来い。(小人帰る)。うーんレアなアイテムかぁ。--
    gPrm["043"][3] = 0 --特殊アイテム使用モード解除--
    evtF4 = 0
    sprite(1).member = member(18, 2) --歩行領域変更--

    --クッキー--
    c0 = [0, 0, 0, 6]
    c1 = [3, 0, 0, [-5], 0, 0, 2, 6, 0]
    c2 = [2, 0, 0, 3, 1, "c0432061"]

    --扉--
    d2 = [10, [0:["setSp2 41, 0, 529, 392, 490, 1"], 130:["setSp2 40, 36, 519, 383, 52, 1"]]]
    d3 = [25, [0:"0s0h0095"], 1]

    sqS (1, [c0, [23, 41, ["0 0 - - 0437 0430 e0432061"]], d2, d3, c1, c2])

  4: --小人再登場--
    evtR4 = rect(465, 400, 485, 420)

    if inside(sprite(48).loc, evtR4) then
      evtF4 = 3
      gPrm["043"][3] = 1 --特殊アイテム使用モードオン--

      --クッキー--
      c1 = [1, 0, ["483 448"], 1, 6]
      c2 = [3, 0, 0, [-2], 0, 0, 2, 6, 0]
      c3 = [3, 0, 0, [6, 2, 7, 0, 4, 2, 6, 0, 7], 0, 0, 2, 6, "c0432041"]
      c4 = [3, 0, 0, [2], 0, 0, 2, 1, 0]

      --小人--
      e1 = [10, [0:["setSp2 41, 0, 514, 412, 489, 1"], 63:["setSp2 41, 0, 515, 412, 473, 1"]]]
      e2 = [23, 41, ["0 0 - - 0435 0430 e0432041"]]

      --扉--
      d1 = [10, [0:["setSp2 40, 0, 519, 383, 51, 1", "puppetSound 1, " & quote & "0s0h0094" & quote], 11:[""]]]

      sqS (1, [c1, c2, c3, n0, n0, n0, n1, c4])
      sqS (2, [n0, n0, n0, n0, e1, e2])
      sqS (3, [n0, n0, n0, d1])

      sprite(1).member = member(19, 2) --歩行領域変更--

    end if

  6: --オカルトアイテム１つ目 OK--
    evtF4 = 9
    gPrm["043"][3] = 2 --特殊アイテム使用モードオン--
    evtList["14"] = 8

    n2 = [0, 0, 0, 1]
```

```
    if cH > 533 then
      c1 = [1, 0, ["533 466", "483 448"], 1, 6]
    else c1 = [1, 0, ["483 448"], 1, 6]
    c2 = [3, 0, 0, [-2], 0, 0, 2, 6, 0]

    sqS (1, [c1, c2, [3, 0, 0, [5, 2, 5, 1, 6], 0, 0, 2, 6, "c0432031"], [23, 41, ["0 0 - - 0434 0430 e0432031"]], [3,
0, 0, [7, 7, 2, 4, 0, 4], 0, 0, 2, 6, "c0432032"], n1, n2])

  7: --NO--

    --OK 回数をチェック--
    if gPrm["043"][3] = 2 then
      evtF4 = 9
    else evtF4 = 3

    --クッキー--
    c1 = [3, 0, 0, [5, 2, 5, 1, 6], 0, 0, 2, 6, "c0432031"]
    c2 = [3, 0, 0, [5, 3, 5, 1, 6], 0, 0, 2, 6, "c0434031"]
    c3 = [3, 0, 0, [6, 0, 5, 2, 6, 0, 7], 2, 0, 2, 6, "c0434032"]
    c4 = [3, 0, 0, [5, 1, 7], 0, 0, 2, 6, "c0434041"]
    if cH > 533 then
      c5 = [1, 0, ["533 466", "483 448"], 1, 6]
    else c5 = [1, 0, ["483 448"], 1, 6]
    c6 = [3, 0, 0, [-2], 0, 0, 2, 6, 0]
    c7 = [3, 0, 0, [2], 0, 0, 2, 1, 0]

    --小人--
    e1 = [23, 41, ["0 0 - - 043b 0430 e0434011"]]
    e2 = [23, 41, ["0 0 - - 043c 0430 e0434021"]]
    e3 = [23, 41, ["0 0 - - 043b 0430 e0434031"]]
    e4 = [23, 41, ["0 0 - - 043d 0430 e0434032"]]
    e5 = [23, 41, ["0 0 - - 043e 0430 e0434041"]]
    e6 = [23, 41, ["0 0 - - 043f 0430 e0434051"]]

    --間違えたものの種類による小人の反応分岐--
    if useItm = #other then
      evtF7 = (evtF7 + 1) mod 3
      case (evtF7 + 1) of
        1: sqS (1, [c5 ,c6, c1, e1, n1, c7])
        2: sqS (1, [c5, c6, c1, e2, n1, c7])
        3: sqS (1, [c5, c6, c2, e3, c3, e4, n1, c7])
      end case

    else if useItm = #food then

      sqS (1, [c5, c6, c4, e5, n1, c7])

    else if useItm = #water then sqS (1, [c5, c6, c1, e6, n1, c7])

  8: --小人再登場(ラス１オカルトアイテム)--
    evtR4 = rect(465, 400, 485, 420)

    if inside(sprite(48).loc, evtR4) then
      evtF4 = 9
      gPrm["043"][3] = 2 --特殊アイテム使用モードオン--

      --クッキー--
      if cH > 533 then
        c1 = [1, 0, ["533 466", "483 448"], 1, 6]
      else c1 = [1, 0, ["483 448"], 1, 6]
      c2 = [3, 0, 0, [-2], 0, 0, 2, 6, 0]
      c3 = [3, 0, 0, [6, 2, 7, 0, 4, 2, 6, 0, 7], 0, 0, 2, 6, "c0432041"]
      c4 = [3, 0, 0, [2], 0, 0, 2, 1, 0]
```

```
    --小人--
    e1 = [10, [0:["setSp2 41, 0, 514, 412, 489, 1"], 63:["setSp2 41, 0, 515, 412, 473, 1"]]]
    e2 = [23, 41, ["0 0 - - 0435 0430 e0432041"]]

    --扉--
    d1 = [10, [0:["setSp2 40, 0, 519, 383, 51, 1", "puppetSound 1, " & quote & "0s0h0094" & quote], 11:[""]]]

    sqS (1, [c1, c2, c3, n0, n0, n0, n1, c4])
    sqS (2, [n0, n0, n0, n0, e1, e2])
    sqS (3, [n0, n0, n0, d1])

    sprite(1).member = member(19, 2) --歩行領域変更--

  end if

9: --アイテム待ちうけ(あともうひとつアイテムを)--

  if cV < 375 then evtF4 = #TO2

  --タイムアウトチェック--
  if bgb >= tgtBgb then
    if not evtF5 then
      evtF4 = #TO1
    else evtF4 = #TO2
  end if

10: --イベント終了 OK--
  evtF4 = 11

  evtList["14"] = 1 --イベント終了--
  gPrm["043"][3] = 0
  --既にムーを救出していた場合はお菓子の家を通行可能にする--
  evtF6 = (evtList["12"] = 1)
  --ボンボ山へ誘導するインフォ--
  evtF8 = not evtF6

  case useItm of

    "558":
      --TGK--
      c1 = [3, 0, 0, [4, 4, 0, 5, 2, 7], 0, 0, 2, 6, "c0432081"]
      c2 = [3, 0, 0, [6, "5"], 0, 0, 1, 6, "ccom0007"]
      c3 = [1, 0, ["483, 448"], 1, 6]
      c4 = [3, 0, 0, [-2], 0, 0, 2, 6, 0]
      c5 = [3, 0, 0, [2], 0, 0, 2, 1, 0]

      --小人--
      e1 = [23, 41, ["0 0 - - 043a 0430 e0432081"]]
      e2 = [23, 41, ["0 0 - - 0439 0430 e0432072"]]

      --アイテム--
      i1 = [7, "503", 1]

      --扉--
      d2 = [10, [0:["setSp2 41, 0, 529, 392, 490, 1"], 130:["setSp2 40, 36, 519, 383, 52, 1"]]]
      d3 = [25, [0:"0s0h0095"], 1]

      sqS (1, [c3, c4, c1, e1, i1, c2, e2, d2, d3, c5])

    otherwise --TGK 以外--
      --クッキー--
      c1 = [2, 0, 0, 4, 6, "c0432071"]
```

```
        c2 = [3, 0, 0, [6, "5"], 0, 0, 1, 6, "ccom0007"]
        c3 = [3, 0, 0, [3], 0, 0, 2, 6, "ccom0009"]
        c4 = [1, 0, ["483, 448"], 1, 6]
        c5 = [3, 0, 0, [-2], 0, 0, 2, 6, 0]
        c6 = [3, 0, 0, [2], 0, 0, 2, 1, 0]

        --小人--
        e1 = [23, 41, ["0 0 - - 0438 0430 e0432071"]]
        e2 = [23, 41, ["0 0 - - 0439 0430 e0432072"]]

        --アイテム--
        i1 = [7, "503", 1]

        --扉--
        d2 = [10, [0:["setSp2 41, 0, 529, 392, 490, 1"], 130:["setSp2 40, 36, 519, 383, 52, 1"]]]
        d3 = [25, [0:"0s0h0095"], 1]

        sqS (1, [c4, c5, c1, e1, i1, c2, e2, c3, d2, d3, c6])

    end case

    sprite(1).member = member(18, 2) --歩行領域変更--

  end case

end
----------------------------------------------------------------------------------

--小人イベント専用アイテム使用処理--
on dwarf2

  --オカルトアイテム仕様書と照合--
  if "501 504 505 506 507 508 509 510 519 558" contains useItm then
    --オカルトアイテムだった場合--

    if gPrm["043"][3] = 1 and useItm <> "558" then
      evtF4 = 6 --OK(1 回目)--
      evtList["15"] = useItm --1 回目使用アイテム保存--
    else
      if evtList["15"] <> useItm then
        evtF4 = 10 --OK(2 回目)--
        itList1[useItm][1] = 0
      else
        evtF4 = 7
        useItm = #other
      end if
    end if

  else if "543 544 545 556" contains useItm then
    --食べ物だった場合--
    evtF4 = 7 --NO--
    useItm = #food
  else if "542 546 547 549 552 555" contains useItm then
    --飲み物だった場合--
    evtF4 = 7 --NO--
    useItm = #water
  else
    --その他のオカルトアイテム以外のもの--
    evtF4 = 7 --NO--
    useItm = #other
  end if

end
```